Prática

COMO TRANSFORMAR UM APRICOT NUM PC-AT

O «kit» que transforma os Apricots num PC-AT 286: placa principal, disco rígido de 20 Mb, unidade de disquetes e teclas

OS Apricot PC e XI surgiram no mercado em 1983/84 como exemplos de uma tecnologia realmente avançada, herdada em boa parte de outro excelente computador pessoal, o Sirius, e baseada como a deste no uso do microprocessador Intel 8086 — note-se que então o IBM-PC e todos os seus imitadores usavam o Intel 8088 e a maioria dos sistemas de mesa trabalhava em CP/M, com disquetes de 8 polegadas. O aparecimento do Apricot, elegantíssimo e extremamente compacto devido ao uso das disquetes de 3,5 polegadas — de que foi o grande pioneiro — foi uma verdadeira revolução. E a marca Apricot tornou-se bem depressa no símbolo da inovação — teclados sem cabos, com comunicação por raios infravermelhos; computadores portáteis com comando pela voz; sistemas económicos com disco rígido; redes Xenix, tudo quanto se podia perguntar era qual seria o limite.

E o limite surgiu, não no campo da tecnologia, mas noutro. Os Apricot tinham características que não ficavam atrás daquelas que quatro anos mais tarde a IBM introduziria nos PS-/2 mas, tal como os Sirius, não eram compatíveis com a «norma do mercado». Isso não impediu que surgissem versões dos programas mais correntes, adaptados ao sistema operativo do Apricot. A Landry, que representava entre nós a marca, muito trabalhou nesse sentido, assim como na melhoria de alguns dos sistemas mais populares, nomeadamente quanto à expansão da memória e à adaptação de discos rígidos. Mas os IBM-PC continuaram a dominar o mercado, enquanto o pioneirismo da Apricot se ia traduzindo numa dispersão de recursos que em regra não eram recompensados. Por exemplo: o computador portátil, o primeiro ou um dos primeiros a usar painéis de cristais líquidos a 80 colunas e 25 linhas, era de leitura muito difícil — daí talvez o uso do comando pela voz, mas este era limitado e falível.

O «kit» XAP 286

Assim, algo inesperadamente, a Apricot abandonou os modelos que tinham celebrizado a marca e transferiu a sua produção a pouco e pouco para o campo dos «compatíveis com a norma do mercado». A pouco e pouco, também, foi recuperando o seu prestígio, ao ponto de ter sido o primeiro construtor europeu a assinar um acordo com a IBM e a produzir um compatível OS/2-386. Mas quem comprou um Apricot há 5 ou 6 anos, vê-se hoje perante um dilema: ou põe de parte uma bela máquina e compra com características possivelmente inferiores mas compatível IBM ou continua a trabalhar com o seu Apricot, mas usando os programas adaptados a ele no seu tempo e agora inevitavelmente antiquados.

Uma solução curiosa foi apresentada pela Apricot — curiosa por várias razões e porque é um modelo de honestidade: não é vulgar que um construtor tenha em atenção a fidelidade dos seus clientes. Quem quiser «actualizar» o seu Apricot PC ou XI pode transformá-lo no XAP 286 através de um «kit» que o converte num verdadeiro PC-AT com 1 Mb de RAM, tendo por base um processador Intel 80286 que trabalha a 10 MHz, com um disco rígido de 20 Mb e uma unidade de disquetes de 3,5 polegadas e 720 Kb. A imagem é apresentada no modo Hercules, o que permite usar o monitor de origem (não esquecer que existem utilitários que permitem a emulação do CGA nesse modo), e o processamento é extremamente rápido porque os circuitos respectivos foram incluídos na placa principal — o índice Norton é de 9,7.

Os conectores de origem não são alterados, o que pode parecer estranho, mas tem por fim permitir a utilização dos periféricos já existentes. O «micro screen» — os pequenos painéis de cristais líquidos usados para as teclas de quádruplas funções dos Apricot — continuam em uso. A placa principal dispõe de um suporte para co-processador 80287 e há espaço para uma placa de expansão de memória de 1 Mb especialmente produzida pela Apricot e para uma placa de rede Corvus — quem pretender usar mais placas terá de recorrer a um suporte auxiliar para três placas que pode ser montado numa abertura lateral.

Segundo a informação que obtivemos da RAMtop, actual representante da Apricot, o custo do «Kit» é da ordem dos 200 contos. Sabendo-se que um PC-AT com características semelhantes custa em regra cerca de três vezes mais, pode-se dizer que é um excelente negócio.

Micronotícias

A ORACLE CORPORATION REPRESENTADA EM PORTUGAL PELA COMPTA

A Compta, Equipamentos e Serviços de Informática, S.A., que já representava a Motorola, as centrais digitais Mortera Telecom, os pagadores automáticos e sistemas interactivos de vídeo Niebols, os sistemas de transmissão de dados Codex e as estações de trabalho Sony, é agora a distribuidora oficial, no nosso País, das bases de dados relacionais Oracle. Recorde-se que a Oracle Corporation é o maior fornecedor de serviços «software» nesse campo e a terceira maior companhia de «software» no mundo, tendo ultrapassado largamente a Ashton-Tate.

ETA SYSTEMS COLOCA MAIS 8 SUPERCOMPUTADORES

A Eta Systems Inc., a subsidiária da Control Data encarregada do desenvolvimento de supercomputadores, anunciou a assinatura de 8 novos contratos de fornecimento de supercomputadores da família Eta-10, no valor global de 16 milhões de dólares (2,4 milhões de contos). Entre os compradores, encontra-se a NASA, a Ford Motor Co., e uma universidade internacional.

A Eta Systems tem actualmente uma carteira de encomendas de 21 supercomputadores arrefecidos a ar e de 6 supercomputadores com arrefecimento por azoto líquido. A família Eta-10 inclui 44 configurações cobrindo um leque de «performances» de 27 para 1.

AGRIMPOR
CENTRO COMERCIAL IGOPER LOJA 1.18
AV. GOMES PEREIRA, 103 - 105 — 1500 LISBOA
TELEF. 715 59 24
DISTRIBUIDOR/REVENDEDOR AUTORIZADO
AMSTRAD
ATARI
SCHNEIDER
e compativeis...
os nossos preços são tão baixos que não podemos anunciar...
Credi AMSTRAD
2.631$00 por semana é o custo de
PC AMSTRAD 1640 DD.MONO E IMPRESSORA A4.

GAME - INFORMÁTICA
R. ELIAS GARCIA, 362-D – CENTRO COM. BABILÓNIA – 2700 AMADORA
TELEFONE 492 14 31 LOJA 70
C64 e C128 • AMIGA 500/2000
PCs (Compatíveis) desde 99 000$00
SOFTWARE e HARDWARE
commodore
PREÇOS DE REVENDA
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO DA
comercial laborum
MATERIAL DE LABORATÓRIO E INDÚSTRIA, LDA.

IOM — Informática Organização e Métodos, L.da
ATARI
• IMPORTADOR OFICIAL
• OS SEUS ESPECIALISTAS ATARI
• APROVEITE O NOSSO CRÉDITO ATARI (EXCLUSIVO IOM)
LISBOA — C. COMERCIAL LIBERSIL - Loja 3 Av. da Liberdade, n.º 38 Telef. 37 39 38 • 1200 LISBOA
VENDA NOVA — Rua João de Deus, 29-A Telef. 97 36 81 • 2700 AMADORA
AMADORA — Rua Cândido dos Reis, 49, 1.º-dt.º Telef. 494 91 00 • 2700 AMADORA
PORTO — CENTRO COMERCIAL DAS ANTAS Rua Prof. Bento de Jesus Caraça
PT.ª DELGADA — Rua do Mercado, 41 Telef. 2 57 86 9500 PONTA DELGADA

O PRESENTE QUE INVESTE NO FUTURO
PCW 9512
AMSTRAD
(A REVOLUÇÃO NA ESCRITA)
— Curso de formação incluído
— Substitui a máquina de escrever
— Totalmente em Português
— Impressora de alta qualidade
— Facilidades de pagamento (credi-AMSTRAD)
CELINFOR INFORMÁTICA E SERVIÇOS, LDA.
R. DR. GAMA BARROS, 41-B (PRÓXIMO AV. DE ROMA COM AV. E.U.A.). 1700 LISBOA • TELEFS. 80 92 70 80 93 70

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Linha a linha

«Linha a Linha» volta ao ataque

Esta semana com um programa de Natal que quem quiser aproveitar terá de pensar em guardar para o Natal de 1989. É que com o atraso que reina no Poço só agora é possível publicar aqui um programa enviado pelo leitor *Pedro Paulo Santos da Silva*, da Praceta da Quinta do Bispo, 109-3.º esq.º — 4560 Penafiel.

O programa em questão foi preparado para a festa de Natal da esquadra da Polícia de Segurança Pública da Marinha Grande, de que o leitor é comandante. O que nos vem provar que o Spectrum (neste caso um Timex 2068) não é utilizado só para brincar e também não só pelos leitores mais jovens.

Antes do programa em si algumas explicações do leitor Pedro da Silva que se achou por bem transcrever.

Fiz este programa, partindo de uma rotina de SCROLL LATERAL, que vi publicada numa revista «Micro Hobby», à qual fiz alterações e acrescentamentos para dar mais beleza à MENSAGEM.

A mensagem pode ser alterada em qualquer momento, bastando para isso editar a linha n.º 10 e alterar o seu conteúdo.

Outra maneira de fazer a mensagem que se quiser é alterar a linha n.º 10 de forma a que ela fique assim: 10 DIM b $ (VAL "32"): LET a $ = b $ + m $ + b $; acrescentando ainda a seguinte linha: 9 INPUT "DIGITE A MENSAGEM"; M $. Porém, com esta forma não se pode gravar a MENSAGEM para posteriores utilizações.

```
**    PROGRAMA DE MENSAGEM    **
        COM SCROL  LATERAL
  (Destinado a ser apresentado
     na festa dos filhos dos
   elementos da PSP da Esquadra
   de      MARINHA GRANDE)

  ©  Paulo silva   -   Penafiel
             NATAL/88


  0>CLS : PRINT FLASH VAL "1";
BRIGHT VAL "1"; PAPER VAL "1"; I
NK VAL "7";AT VAL "2",NOT PI;"
          NATAL/88
       DOS FILHOS DOS            EL
EMENTOS DA P.S.P. DA   ESQUADRA
     DA   MARINHA GRANDE          ":
 REM  © Paulo Silva - Penafiel
             88DEZ02
   : OVER 1
   2 FOR f=NOT PI TO VAL "102":
PLOT VAL "10",f: PLOT VAL "245",
f: NEXT f
   3 FOR f=VAL "10" TO VAL "244"
: PLOT f,NOT PI: NEXT f
   4 OVER VAL "1": PRINT INVERSE
 VAL "1"; FLASH VAL "1"; INK VAL
 "1";AT VAL "10",VAL "2";"
              ";AT VAL "11",VAL "
2";"
              ";AT VAL
"12",VAL "2";"
 ";AT VAL "13",VAL "2";"
              "
   5 PRINT FLASH NOT PI; FLASH V
AL "1"; INK VAL "1";AT VAL "16";
VAL "9";"
AT VAL "17",VAL "9";"
              ";AT VAL "16",VAL "9";
"
              ";AT VAL "
19",VAL "9";"
              "
   6 PRINT INVERSE VAL "1"; FLAS
H NOT PI; FLASH VAL "1"; INK VAL
 "1";AT VAL "15",VAL "2";" * * *
 * * * * * * * * * *";AT VAL "
16",VAL "2";" * * * ";AT VAL "17
",VAL "2";" * * * ";AT VAL "18",
VAL "2";" * * * ";AT VAL "19",VA
L "2";" * * * "
   7 PRINT FLASH VAL "1"; INK VA
L "1";AT VAL "10",VAL "21";"* *
* * *";AT VAL "11",VAL "21";"* *
 * * *";AT VAL "12",VAL "21";"*
* * * *";AT VAL "13",VAL "21";"*
 * * * *";AT VAL "14",VAL "2";"
* * * * * * * * * * * * * * *"
  10 DIM b$(VAL "32"): LET a$=b$
+"*** OS ELEMENTOS DA P.S.P., EM
 SERVICO NA ESQUADRA DESTA JOVEM
, MAS  NOBRE E LABORIOSA CIDADE
DA MARINHA GRANDE, DESEJAM, DO C
ORACAO, AOS EXMOS CONVIDADOS E S
UAS FAMILIAS, BEM COMO AOS FAMIL
IARES DOS MESMOS ELEMENTOS, UM N
ATAL MUITO FELIZ E UM ANO NOVO R
EPLETO DE PROSPERIDADES.   *****
**      COM VOTOS SINCEROS DE QUE
 NOS VOLTEMOS A ENCONTRAR TODOS
NO PROXIMO ANO, NESTE SAO CONVIV
IO, PARA O MESMO FIM.   ********
**********************************"+b
$
  15 PRINT AT VAL "8",NOT PI;"▀"
;AT VAL "8",VAL "31";"▀": PLOT N
OT PI,VAL "112": DRAW VAL "255",
NOT PI: PLOT NOT PI,VAL "103": D
RAW VAL "255",NOT PI
  20 LET n=NOT PI: LET i=VAL "1"
: FOR a=VAL "1" TO VAL "9"↑VAL "
9": PRINT BRIGHT VAL "1"; INK VA
L "1";AT VAL "8",VAL "1";a$(a TO
 a+VAL "29"): FOR b=VAL "1" TO V
AL "15": NEXT b
  30 IF a=LEN a$-VAL "31" THEN L
ET a=VAL "1"
  40 LET n=n+i: IF n=VAL "5" OR
n=NOT PI THEN LET i=i*-VAL "1"
  55 BRIGHT VAL "1": BORDER RND*
VAL "7": OVER VAL "1": PAPER VAL
 "7": OVER NOT PI: BRIGHT NOT PI
  60 NEXT a
```

Espectacular...

Luís Manuel Lameiras da Silva, da Rua Nossa Senhora da Lapa, 7-2.º esq.º — 2700 Amadora, preparou um programa que, diz ter um efeito espectacular. A teclar e ver.

```
 5 REM PALÁCIO
10 OVER 1: PAPER 0: BORDER 0: BRIGHT 1: INK 6: CLS
20 FOR H = 10 TO 40 STEP 10
30 FOR A = 10 TO 10
40 PLOT H, 0: DRAW A, 155
41 PLOT H, 87: DRAW A, – 87
45 PLOT H, 60: DRAW A, 45
50 PLOT H, 175: DRAW A, – 55
61 PLOT 255 – H, 0: DRAW A, 155
65 PLOT 255 – H, 87: DRAW A, 87
70 PLOT 255 – H, 60: DRAW A, 45
75 PLOT 255 – H, 175: DRAW A, – 55
80 NEXT A: NEXT H
100 FOR H = 50 TO 210 STEP 10
110 FOR A = – 5 TO 5
120 PLOT H, 0: DRAW A, 90
125 PLOT H, 20: DRAW A, 70
130 PLOT H, 100: DRAW A, – 30
140 NEXT A: NEXT H
200 FOR H = 50 TO 205 STEP 2: PLOT
    H, 0: DRAW 0, 50: NEXT H
210 FOR H = 0 TO 50 STEP 2: PLOT H, 0: DRAW 0,
    10: PLOT 255 – H, 0: DRAW 0, 10
220 NEXT H
300 FOR H = 90 TO 165 STEP 5
310 FOR A = – 10 TO 10
320 PLOT H, 100: DRAW A, 30
330 PLOT H, 150: DRAW A, – 30
390 NEXT A: NEXT H
400 FOR G = – 40 TO 40 STEP 4: PLOT OVER 0;
    127, 175: DRAW OVER 0; G, – 40: NEXT G
410 FOR F = 88 TO 166 STEP 2: PLOT F, 85: DRAW 0, 40:
    NEXT F
```

Linhas zero

O problema das linhas zero (do leitor *Francisco Miguel*) continua a suscitar interesse entre os restantes leitores. Por isso mesmo o *Sérgio Rodrigo Caeiro*, da Rua Fernando Santos, 40-A — 2900 Setúbal, enviou alguma coisa sobre o assunto. E também algumas rotinas que retirou da revista espanhola «Microhobby».

O Sérgio quer trocar correspondência com leitores que saibam Basic e C/M e escreve que tem centenas de fotocópias com *pokes*, mapas e *dicas* para trocar. Bem como jogos (que não são fotocopiados...).

Rotina anti-MERGE

— Introduzir no seu programa as seguintes linhas:

```
 1 POKE 23757, V 1: POKE 23758, V 2: PAUSE 1: PAUSE 1
9997 LET V 1 × PEEK 23757; LET V 2 = PEEK 23758
9998 POKE 23757, 0: POKE 23758, 0
9999 SAVE "NOME" LINE 1
```

— Para gravar o programa faça GO TO 9997

```
10 LET N = 2
20 LET A 1 = INT (N/256): LET A 2 = N – 256 * INT (N/256)
30 FOR X = 23755 TO 23755 +(PEEK 23627 + 256 *
   PEEK 23628 + 2 – 23552)
40 IF PEEK X = A 1 AND PEEK (X + 1) = A 2 THEN POKE
   X, 0: POKE X + 1, 0
50 NEXT X
```

— O valor de N (linha 10) pode ser modificado por quantas linhas 0 quer ter. Neste caso são 2 linhas 0. Se modificarmos o seu valor, ex.:

10 LET N = 100, então teremos 100 linhas 0

RELÂMPAGOS:

```
 1 FOR F = 25000 TO 25043: READ A: POKE F, A: NEXT F
 2 DATA 6, 100, 197, 237, 95, 7, 230, 120, 33, 0,
   88, 17, 1, 88, 1, 0, 3, 119, 237, 176, 205, 195
 3 DATA 97, 193, 16, 232, 201, 33, 0, 0, 126, 230,
   24, 211, 254, 65, 35, 27, 32, 246, 12, 32, 243, 201
 4 LIST: LIST: RANDOMIZE USR 25000
```

DISPAROS ESPACIAIS

```
10 CLEAR 24999: FOR A = 25000 TO 25038: READ B:
   POKE A, B: NEXT A
20 DATA 33, 100, 2, 229, 17, 1, 205, 181, 3, 225, 17, 250,
   255, 25, 124, 60, 32, 240, 33, 0, 0, 229, 17,
   1, 0, 205, 181, 3, 225, 17, 10, 0, 25, 124, 254, 3, 32,
   239, 201
30 RANDOMIZE USR 25000: PAUSE 30: FOR A = 1
   TO 10: RANDOMIZE USR 25000: NEXT A
```


MALHUS Informática
RUA JOAQUIM PAÇO DE ARCOS, 9-A
TELEF. 714 31 59 • 1500 LISBOA • FAX 715 07 70

Spectrum Center
RUA LUÍS DE CAMÕES, 35-B • 1300 LISBOA
TELEFS. 63 78 64 - 64 55 28 • FAX 641910

Schneider FEV.º 89 GRANDE CAMPANHA VENDA AO PÚBLICO!!!

★ COMPUTADORES:
• SINCLAIR PC 200
• ZX SPECTRUM+; 128; +2; +3
• AMSTRAD PCW; PC 1512/1640/2086/PPC
• PHILIPS NMS 9100, 9127 (PC, XT, AT)
• COMMODORE AMIGA 500/200
• COMMODORE PC 10 - III; 20 - III; AT
• ATARI ST • ATARI PC3
• SCHNEIDER EURO PC • TOWER AT • PORTÁTIL AT
• PSION/Z 88
A MELHOR PRENDA
Ofereça UM COMPUTADOR!

★ IMPRESSORAS:
• EPSON • STAR • NEC
• CITIZEN • AMSTRAD • SEIKOSHA

★ MONITORES:
• NEC
• PHILIPS

★ TELEFAX:
• PANASONIC
• SCHNEIDER

★ ACESSÓRIOS:
• JOYSTICKS
• INTERFACES
• HARD DISKS/CARDS
• DISK DRIVES
• MODEMS
A MELHOR PRENDA
Ofereça SOFTWARE!

★ CONSUMÍVEIS:
DISKETS:
— 5 1/4" 2 D ..... 100$00
— 3 1/2" 2 DD ..... 300$00
FITAS
PAPEL/IMPRESSORAS
TODOS OS COMPUTADORES E PERIFÉRICOS TÊM UMA GARANTIA ESPECIAL (6 meses)
Consulte as vantagens.

★ SOFTWARE:
JOGOS NOVIDADES PARA:
ZX SPECTRUM
CBM 64 — CBM AMIGA
ATARI ST
IBM PC - XT - AT e COMPATÍVEIS

PODE UTILIZAR OS NOSSOS SERVIÇOS TÉCNICOS PARA REPARAÇÕES RÁPIDAS E OU RECONFIGURAÇÕES DE SISTEMAS TELEF. 645528

Se conduzir não beba

RECEPÇÃO DE ANÚNCIOS PARA «A CAPITAL»
Rua do Norte, 109-2.º Dto.
Tel. 36 08 27 — LISBOA

INETE
ACÇÕES DE FORMAÇÃO INFORMÁTICA

BASIC
DATA: 13 A 17 MARÇO DURAÇÃO: 20 H.
PREÇO: 25 000$00

LOTUS 1-2-3
DATA: 6 A 10 MARÇO DURAÇÃO: 20 H.
PREÇO: 37 500$00

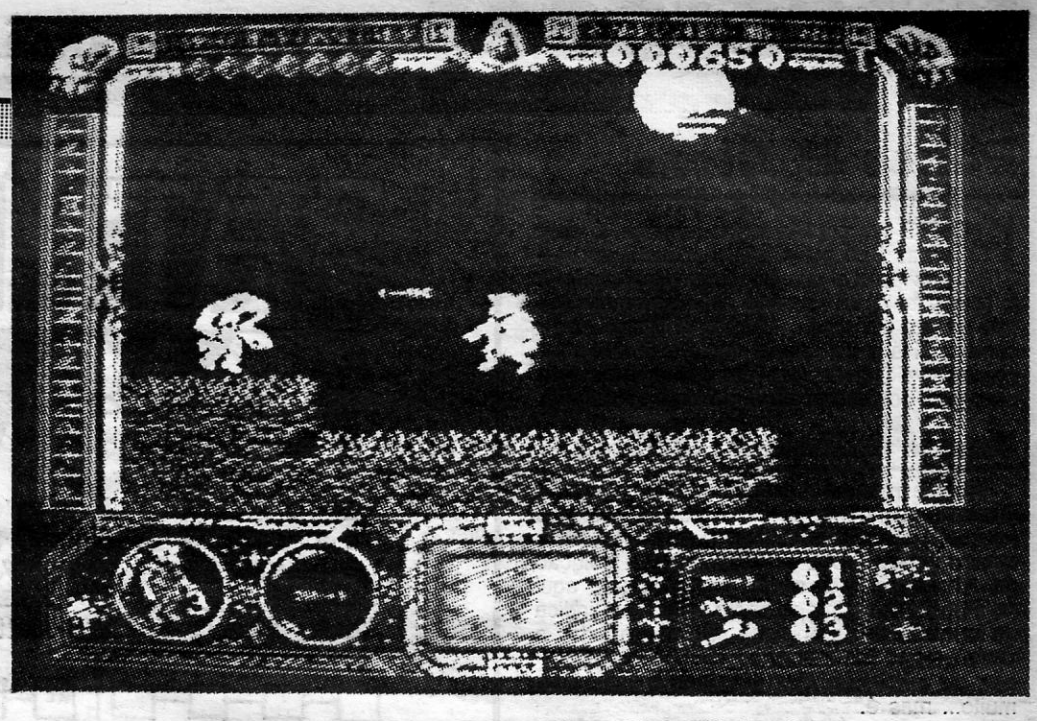
DBASE III PLUS
DATA: 27 FEV. A 3 MARÇO DURAÇÃO: 20 H.
PREÇO 37 500$00

DISPLAYWRITE 4
DATA: 20 A 24 FEVEREIRO DURAÇÃO: 20 H.
PREÇO: 37 500$00

NÚMERO DE PARTICIPANTES: 8

Instituto de Educação Técnica
Rua Morais Soares, 93, 5.º — 1900 LISBOA — Telefone 82 29 92

SOLDADO DA FORTUNA É RICO EM VARIEDADE



TÍTULO: «Soldier of Fortune»
MÁQUINA: Spectrum

JOGOS de labirintos e recolha de objectos que permitem resolver diferentes problemas há, pelo menos, mais de uma dúzia no mercado (não tive tempo para contar muitos... — JA) mas mesmo assim a Firebird apostou em lançar-se avante com a ideia de *Soldier of Fortune.*

Estranho, dirá o leitor apanhado de surpresa, pensando que mais um jogo deste tipo (e ainda por cima com aquele aspecto da imagem) não deve ter grande saída. Pois se há por aí *Savage, Batman* e tanta coisa boa, para quê um *Soldado da Fortuna* de fórmula antiga?

Bem, a explicação para o eventual sucesso de *Soldier of Fortune* reside no nome da equipa por detrás da compilação de todas as rotinas que fazem do código máquina um jogo com cabeça tronco e membros: *Graftgold.*

Quem ainda está à nora pode bem ir confirmar na cassete de *Uridium (Magnetron* também serve). Pois é, *Soldier of Fortune* saiu da mente doidinha desses senhores. O que garante alguma coisa mas não dá tudo. Por isso vamos espreitar o jogo.

Sarnak é o último de um quarteto que a mão certeira do terrível Crio-lina (tradução liberal para português) tentou abater. E é bom que a verdade seja reposta, Crio-lina não é tão certeiro como isso. Ou este jogo não sucederia.

De facto o malvado da história (um papel importante ou não teríamos equilíbrio entre obem e o mal) remeteu para as pradarias eternas lá da zona os companheiros de Sarnak. Mas falhou por um triz quanto a este último. É que Sarnak nesse dia saiu cedo de casa e quando a bomba rebentou ia ele a virar a esquina, a caminho da padaria. Mas isso é outra história que um dia vos será contada...

O que é importante saber em *Soldier of Fortune* é que Sarnak jurou vingar-se de Crio-lina. E, ao mesmo tempo, libertar o país de tal «encomenda». Até aqui ainda nada de novo no jogo.

O cenário em que Sarnak se movimenta é o habitual neste género de jogos. Só que cedo se descobre que todos os elementos conhecidos de todos os outros jogos aparecem em *Soldier of Fortune.* Há vários caminhos para chegar ao mesmo ponto, elevadores, teletransportadores, pontes que abatem sob o peso do herói, mil e mais algumas armadilhas que é melhor nem descrever. Ou muitos vão ter medo de jogar *Soldier...*

Como é também habitual, há toda uma quadrilha disposta a «consumir» o que Crio-lina não consumiu. Não será bem seu desejo comerem Sarnak vivo (parece que este herói até nem é apetitoso...) mas se lhe puderem roubar uma vida (uma a uma até ao «game over») não olham para o lado.

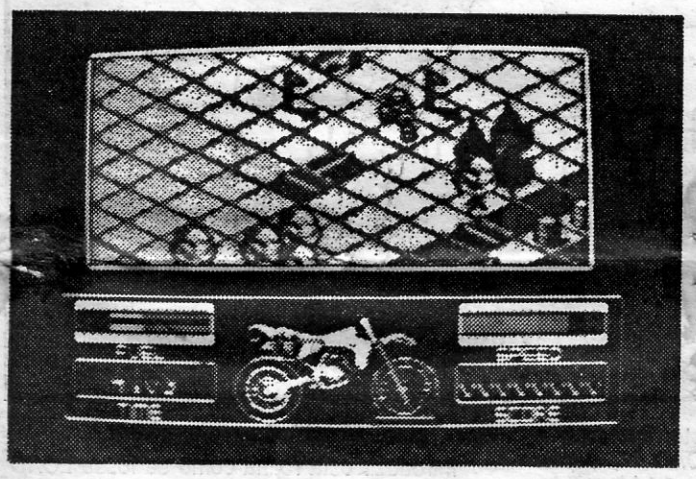
Para se proteger da insaciedade da súcia de monstros ao serviço de Crio-lina Sarnak conta com um inesgotável poder de tiro. Coisa fraca que dá para os primeiros passos, pelo que convém procurar armas mais potentes. Lá mais para diante Sarnak vai encontrar inimigos que não se vão com golpes simples.

Vidas extra são outra necessidade do herói. Essas são obtidas recolhendo diamantes. Cada oito dá um bónus. Até parece os tirinhos na feira. Pelo caminho Sarnak encontrará também algumas tabuletas com sinais estranhos. Conveniente a sua recolha. Com seis tabuletas (o rectângulo na zona de informação do «écran» indica quantas foram recolhidas) na mão Sarnak pode pedir o auxílio de um «elemental», um ser com poderes especiais.

Basicamente igual a outros jogos, *Soldier of Fortune* ganha pela variedade. Há diversos tipos de monstros, diversos problemas a resolver para eliminar cada espécie. E há um labiríntico mundo que leva Sarnak desde a floresta até às cavernas. Com paredes falsas que é necessário abater e outros segredos que só a investigação cuidada dos locais revelará.

Fazer um mapa das zonas visitadas parece ser uma necessidade de *Soldier of Fortune.* É escusado, porém, assinalar no mapa o local onde os diversos objectos são encontrados. Cada novo jogo apresenta novas características. O que é uma agradável surpresa e promessa de infindáveis horas em busca do terrível Crio-lina.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade: (1-10): 7
Conselho: A comprar.



LOUCURA MOTORIZADA PÕE NERVOS À PROVA

TÍTULO: «Motokbike Madness»
MÁQUINA: Spectrum

QUEM lembra quão difícil era *Glider Rider* bem se pode preparar para algo do mesmo género. De facto, *Motorbike Madness,* programado pela Binary Design e editado pela Mastertronic, não é só ao nível dos gráficos que se assemelha ao velho jogo da asa delta que se transformava em motocicleta.

Preto e branco (ou quase) são as cores preferidas de *Motorbike Madness,* um jogo constituído por 10 níveis de dificuldade carregados bloco a bloco a partir da cassete. Por montes e vales, estradas e caminhos que mais parecem algumas estradas portuguesas (consta mesmo que os autores se inspiraram em troços nacionais) o jogador tem que conduzir uma moto que parece frágil para tanta violência rodoviária.

A tarefa já de si complicada de guiar a motocicleta é-o ainda mais quando o caminho está cheio de obstáculos que há que tornear (ou saltar em alguns casos). E como se isso não fosse já suficiente, há ainda que competir com um relógio que teima em chegar ao fim do tempo antes que o jogador tenha o dito (tempo) para chegar ao portão que dá acesso ao nível seguinte. Tudo isto dá razão ao título do jogo. É mesmo uma loucura...

Logo na primeira parte há uma rampa para resolver. Há que alinhar a rodinha da frente com a dita (e a de trás também) e meter o gás todo por ali acima de modo a voar. Mas cuidado com os pneus logo à frente ou... crash! pum! plimplim!

Quando os ruídos acima começam a ser frequentes uma espreitadela à zona inferior do «écran» permite descobrir que a moto está a parecer-se mais com um monte de ferro-velho. E já que estamos na zona baixa do «écran», é bom olhar, no lado direito, a velocidade da máquina e a pontuação. E no canto oposto o indicador de combustível e o terrível relógio.

É difícil de controlar esta motocicleta construída para «Motorbike Madness». O que torna algo desanimador o processo. Mas sem dúvida que os que se deram bem com o «Glider Rider» e suspiraram por algo mais violento vão adorar esta corrida.

Os gráficos não são super mas se considerarmos as matemáticas envolvidas na construção de todos os montes e montinhos talvez se compreenda que mais não pode ser exigido. Aborrecido é que quando já se aqueceu no jogo seja necessário esperar para carregar outro nível. Bom, por outro lado, é que quando se perde uma vida não se volta para o princípio mas sim para a última rampa resolvida. E parece ser tudo sobre esta doida corrida.

Género: Simulador/perícia
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: A comprar.

RAPTO DE JOGADORES AMEAÇA JOGO DE FUTEBOL

TÍTULO: «Roy of the Rovers»
MÁQUINA: Spectrum

DESCONHECIDO por estas paragens, Roy parece ser um personagem famoso para as bandas de Inglaterra. Tão famoso que agora até aos micros chegou. Com a Gremlin como editora responsável, mais um jogo de futebol ataca: *Roy of The Rovers.*

Prometido por muito tempo pela editora Piranha, o jogo acabou por ficar na memória quando esta editora fechou para balanço (e ainda não abriu). Como o título ficou livre e vendável (e havia gente a reclamar que queria jogar o jogo) a Gremlin lançou-se sobre a presa e andou quase um ano a preparar tudo para este lançamento.

Dividido em duas partes, *Roy of The Rovers* é mais uma cópia do «el supremo» *Match Day II.* Por isso mesmo e como todas as cópias até agora saídas cá para fora, é pobre. A secção do jogo de futebol, embora jogável, é um quase caos. As equipas são difíceis de reconhecer, nunca se sabe bem quem tem a bola e qual dos nossos jogadores estamos a controlar. E este jogo é só de cinco elementos de cada lado...

É no outro lado do jogo que se encontram todas as justificações para comprar *Roy of The Rovers.* Dois jogos sob um só nome, este lançamento da Gremlin propõe uma espécie de aventura aos apaixonados do futebol.

Roy Race é um jogador do Melchester Rovers, uma equipa que está prestes a perder o seu campo de jogos, cobiçado por tubarões do empreendimento imobiliário. Para impedir a consumação de tão terrível acto Roy decide organizar um jogo de futebol para recolha de fundos.

Tudo corre bem e toda a gente pensa que vai ser possível dizer um grande «NÃO» aos homens do cimento e betão quando os elementos da equipa de Roy, no dia aprazado para o jogo, desaparecem. Cedo se chega à conclusão deque foram raptados por alguém que não quer perder aqueles metros de terreno.

O jogo começa com Roy perdido nas ruas de Melchester em busca dos companheiros. E que complicada é a cidade. Só um jogador que não perca facilmente o norte vai conseguir entender-se com todas aquelas esquinas. Os mais perdidos podem procurar o mapa já publicado aqui no «Pokes & Dicas».

Vagueando pelos quatro cantos da cidade Roy vai descobrindo pistas. Mas o tempo urge. Quando o relógio indicar 17 horas Roy tem de estar de volta no campo com os colegas atrás ou o jogo vai ser um fiasco.

Um eficaz sistema de janelas abre-se desde o topo do «écran» dando acesso a diversas opções Roy pode utilizar objectos, pedir ajuda, utilizar opções especiais e ainda falar com pessoas. Embora esta última hipótese se revele por vezes frutuosa, não é totalmente isenta de riscos. Parece que há gente em Melchester que não é muito dada para as coisas da sociedade.

Os enigmas propostos pelos programadores de *Roy of The Rovers* são outro bico-de-obra do jogo. E quem não estiver um pouco a par da mentalidade e da língua inglesas pode bem ficar à nora numa viela de má fama.

Divertido em *Roy of The Rovers* é a ligação entre as duas partes. Embora seja possível jogar a partida de futebol sem sequer passar pela primeira parte (essa opção é dada no princípio do jogo) é bem mais divertido resolver a secção inicial e só depois seguir para o relvado. É que a prestação do jogador na primeira parte reflecte-se no jogo. Se Roy não encontrar todos os companheiros, a partida de futebol será jogada com os elementos que libertou. O que muitas vezes (pelo menos nas primeiras tentativas) pode significar que Roy vai defrontar a outra equipa sozinho.

Género: Acção/simulador
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — ROBCOP
2.º — ASPER GRAND MASTER
3.º — BATMAN
4.º — THUNDER BLYTH
5.º — OPERATION WOLF
6.º — NINJA
7.º — BARBARIAN II
8.º — BUTRAGUEÑO
9.º — R-TYPE
10.º — PRO SOCCER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Jose Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

PONTO de partida esta semana já com umas indicação: não enviem mais mapas para o primeiro jogo de *Batman II*. É que a solução aparece esta semana. Mas não se fica por aqui o «Pokes & Dicas» desta semana. Há mais coisas novas e também algumas «velharias» com que se espera vocês consigam sobreviver até à próxima sexta-feira.

Batman do Cartaxo

Pois é mesmo *Alexandre Aleluia*, da Rua Arrabalde de Cima, 36-1.º — 2070 Cartaxo, o «culpado» de *Batman* ficar já resolvido. Pelo menos no que toca o Penguim. E a solução do Alexandre está certa, comprovou-se aqui no Poço. Com o mapa deste leitor, que indica os locais onde os objectos são encontrados e onde devem ser utilizados, dar cabo dos planos do criminoso dos pinguins é fácil. Não muito... mas é.

Quem chegar no fim do jogo vai encontrar uma mensagem que diz «Computer Sheppard». E acrescenta o Alexandre que na descida assinalada com um B e uma seta para baixo há uma porta que devem esquecer pois está lá só para enganar.

Agora este leitor tem um problema com o jogo *Heroes of the Lance*. Faltam-lhe os códigos, pelo que quando o computador lhe pede para introduzir a força ou moral ou ainda outros dados referentes aos personagens não consegue sair dali. E sem os códigos não há ninguém que consiga jogar este jogo. A culpa, acrescenta o Alexandre, é dos piratas portugueses que só copiam as coisas pela metade e pensam que todos os jogos são jogáveis sem manual de instruções. Claro que aqui, com o preço dos jogos, não há quem se possa queixar muito. Não é? Talvez fosse mesmo bom pensarmos em ter o mercado organizado como em Espanha... Mas isto é outra conversa.

Se alguém puder ajudar o Alexandre deve escrever-lhe para a morada acima. Ou talvez alguma alma caridosa queira escrever para «A Capital» com todas as indicações sobre este jogo.

Double Dragon

Do leitor *Rui Pedro Duarte Ribeiro*, da Achada, Rua das Olarias — 2640 Mafra, uma *dica* para *Double Dragon*. Do Rui chegou também um mapa e *dicas* para *Barbarian* mas o papel quadriculado do mapa não ajudava à impressão. Seguiu para a cesta secção.

Do Rui fica aqui o pedido de troca de correspondência e jogos com outros leitores. O Rui tem um + 3.

Em *DD*, quando o jogo entrar, redefinam as teclas dos dois jogadores e quando forem jogar escolham a opção um jogador. Quando começarem a jogar carreguem na tecla de FIRE do 1.º jogador só, e vão jogando só com ele. Quando esse jogador estiver quase sem vidas e morrer (não a última vida, quando ele morrer a penúltima vida) carreguem no FIRE do 2.º jogador e comecem a jogar com ele. Terá as vidas todas.

Abrir jogos e vária

Rui Paulo Leal, da Rua Luís de Camões, 17-1.º esq.º, Laranjeiro — 2800 Almada, juntou uma série de informação que guardava ciosamente na gaveta lá de casa e enviou tudo para o Poço. Isto foi em 1988. A carta dele desapareceu por meses e foi descoberta, agora, na tigela dos flocos de um dos monstros escondidos nas masmorras do Poço. E antes que o dito monstro (uma mistura de cafeteira com burro e chimpazé), chamasse «um figo» à carta do Rui (o envelope era castanho) eis o conteúdo publicado. Espreitem só...

Como meter carregadores em «programas protegidos»:

Nada mais fácil do que isto: introduzir o carregador como se fosse LOAD "", depois andar com a fita até ao fim do 1.º bloco, depois tecle POKE 23756, 1: RUN e ponha a cassete em andamento.

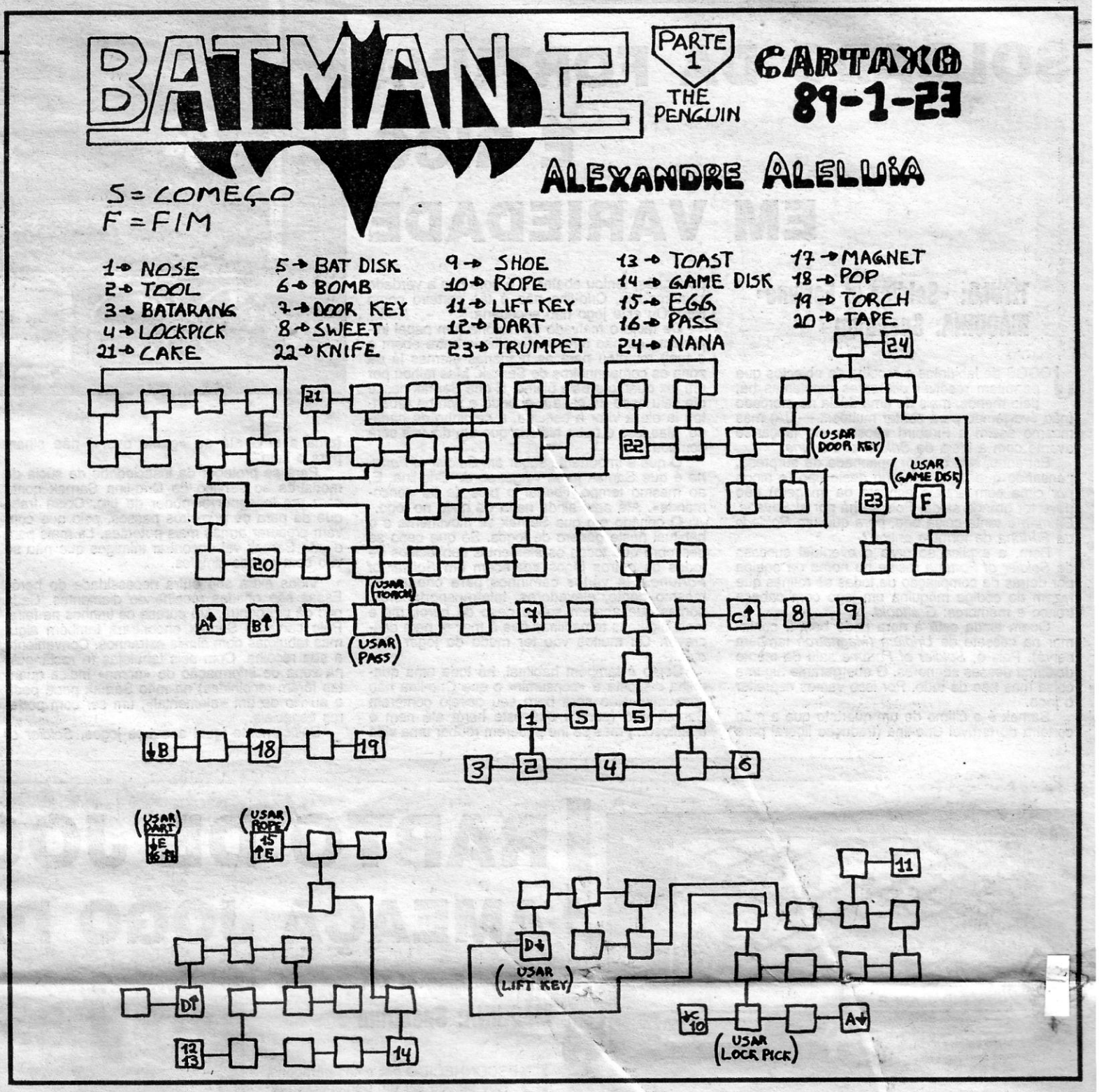
Se um jogo chegar ao fim do LOAD e aparecer a mensagem de ERRO, peça a listagem e verifique que aparece o RANDOMIZE ou PRINT USR, depois copie-o cá em baixo e prima RUN, se tudo correr bem o jogo entrará normalmente.

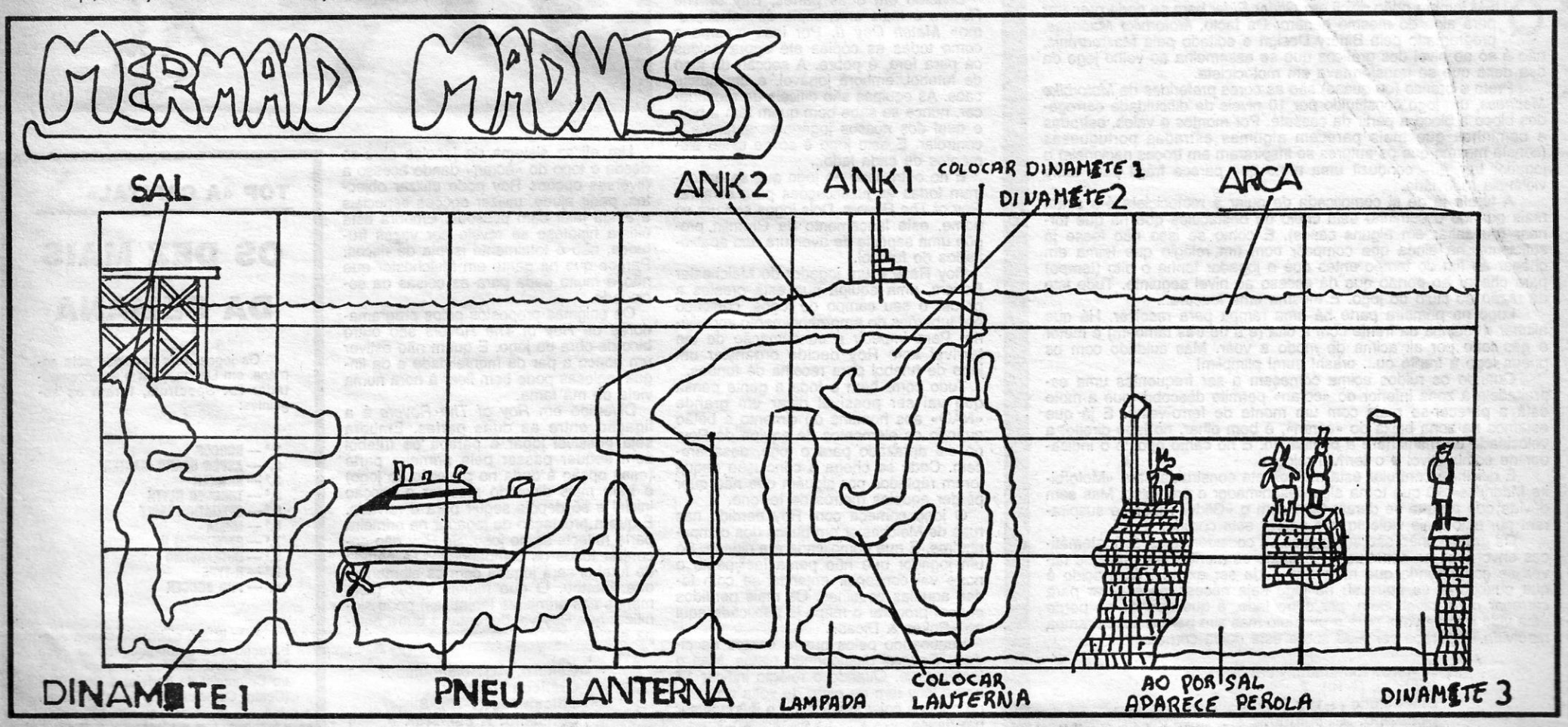
Introduzir POKES em «programas protegidos», proceder da seguinte maneira:

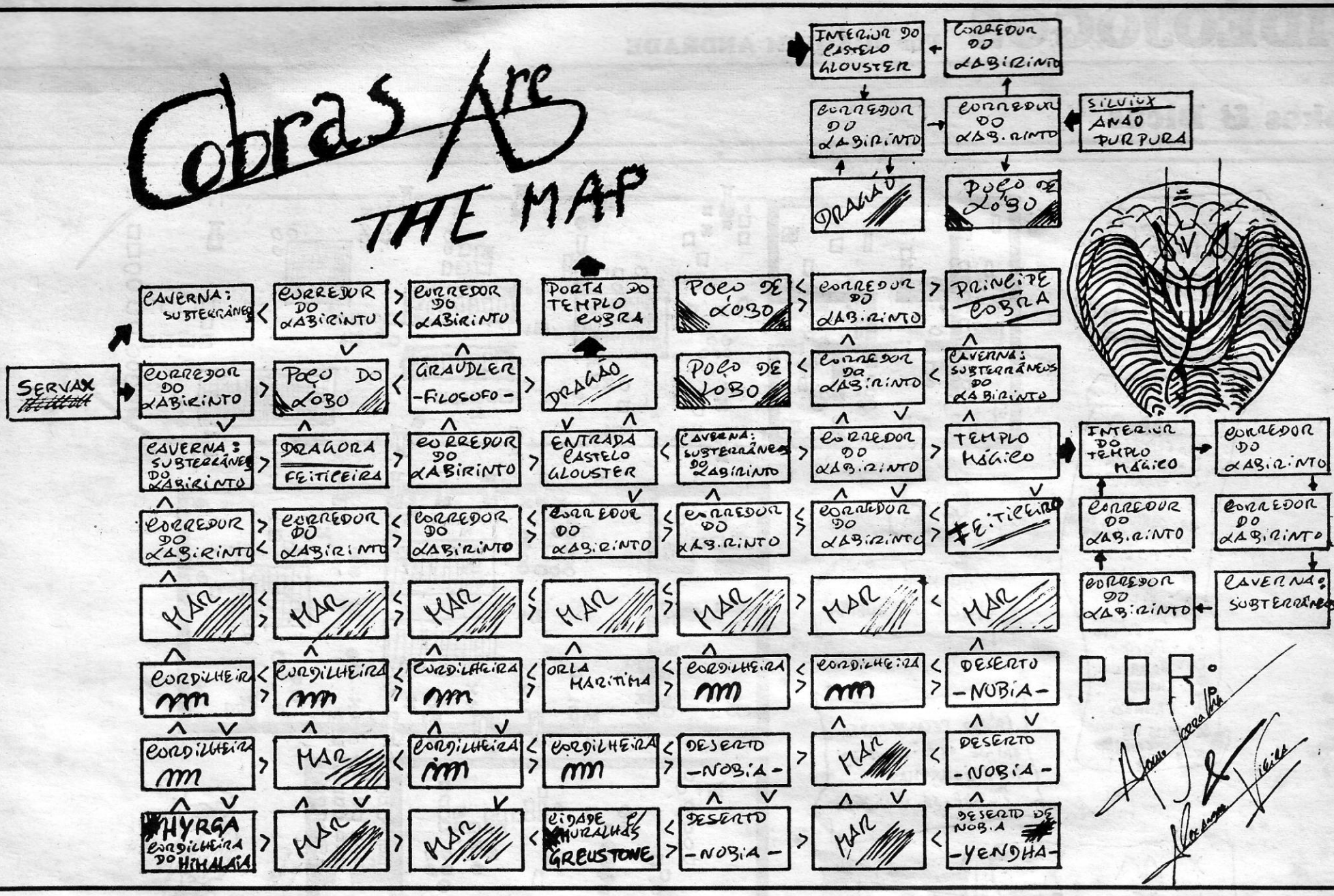
Introduzir esta rotina como se fosse LOAD "":

```
10 BORDER 0: PAPER 0:
   INK 0: CLS
20 LOAD "" SCREEN $:
   LOAD "" CODE
30 POKE (ou os POKES que desejar)
40 RANDOMIZE USR 25000
```

NOTA: Se Não resultar em algum jogo diminuam o RANDOMIZE.







Depois ponham a cassete em andamento a partir do fim do 1.º bloco.

METAL ARMY (Como passar do 1.º quadro) — POKE 41Ø12, 255: POKE 41Ø22, 255 (vidas inf.); (depois de introduzirem os POKES antes do último RANDOMIZE ou PRINT USR, primam POKE 23756, 1: RUN)

MOTOS (carregador):

```
10 CLEAR 24575
15 BORDER Ø: PAPER Ø: INK 7: CLS
20 LOAD "" SCREEN $: LOAD "" CODE
25 POKE 42241, 183
30 PRINT USR 82768 (introduzir
   como se fosse LOAD)
```

BRUCE LEE — Para o gordo não lhe fazer mal faça isto: No «menu» prima B depois ENTER, verá que o gordo o imitará.

PHANTIS II — Na 2.º fase há um posição onde não há quem nos faça mal, veja até onde é que as naves descem, depois coloque-se mesmo por baixo desse sítio, então acelere ao máximo e fique sempre a disparar.

PLANETS — Para quem ainda não saiba os códigos, são os seguintes: Mercúrio — 1Ø66; Vénus — Newton; Marte — Einstein; Terra — Life; Júpiter — Pioneer.

NOSFERATU — A chave de acesso à 2.ª parte está escondida, pendurada no cabide daquela sala por baixo do terraço.

YOGUI BEAR — POKE 35912, 24

MASK II — POKE 42849, Ø: POKE 42837, Ø: POKE 44914, Ø

720º — POKE 4Ø774, Ø

ATV SIMULATOR — POKE 6Ø25Ø, Ø: POKE 57318, 2Ø1

THUNDERCATS — POKE 31407, Ø

COBRA — POKE 43647, 255

BOMB JACK — POKE 49530, 255

TARZAN — POKE 51185, 183

FULL THROTLE — POKE 48427, 2Ø1

HEAD OVER HELLS — POKE 43132, Ø

N. E. X. O. R. — POKE 36212, 182

Carregadores — Introduzir os carregadores como se fosse LOAD "", e no fim premir POKE 23756, 1: RUN

JACK THE NIPER I (vidas infinitas)

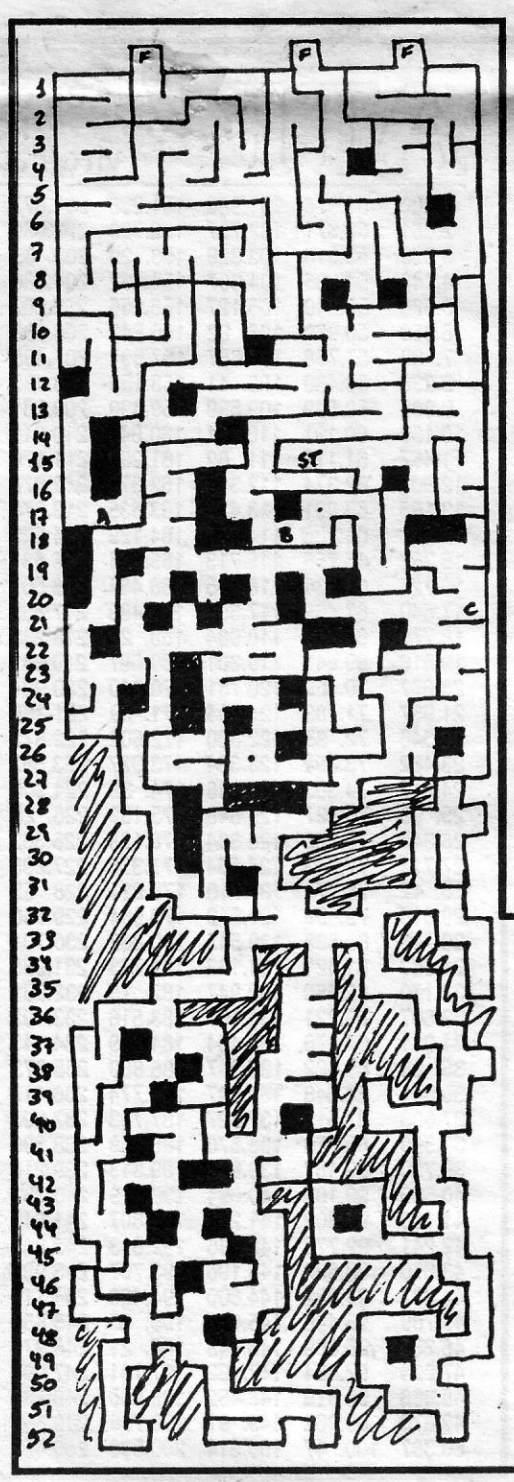
```
10 CLEAR USR "a" – 1: POKE 23624, Ø:
   BORDER Ø: PAPER Ø: CLS
20 LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR
   28350: RANDOMIZE USR 23760
   + USR Ø
```

1942 — Carregador (vidas infinitas)

```
10 CLEAR 64999
30 PRINT AT Ø, Ø: BORDER Ø:
   PAPER Ø: INK 7: LOAD "" CODE
40 POKE 65332, 240: POKE 65333, 255
50 RESTORE
60 FOR I = 65520 TO 65333, 255
70 READ A: POKE I, A
80 NEXT I
90 RANDOMIZE USR 65288
1000 DATA 62, 33, 50, 247
1010 DATA 204, 195, 47, 204
```

KNIGHT LORE — Carregador, vidas e dias infinitos:

```
1 CLEAR VAL "24831": INK VAL 7:
  LOAD "" CODE
```




```
2 POKE VAL "23659", NOT PI: PRINT
  AT VAL "21", NOT PI: PAPER NOT
  PI: LOAD "" CODE
5 POKE VAL "23659", 2: CLS:
  PAPER 7
20 INPUT "Vidas infinitas?
  (S/N)"; x $
25 IF x $ = "S" THEN GO TO 40
30 IF x $ = "N" THEN INPUT
  "N.º de vidas (máx. 127)–"; x:
  GO TO 45
35 GO TO 20
40 POKE 44947, Ø: POKE 53567, Ø:
  GO TO 50
45 POKE 44947, x
50 INPUT "Dias infinitos? (S/N)–"; x $
55 IF x $ = "S" THEN GO TO 70
60 IF x $= "N" THEN GO TO 75
65 GO TO 50
70 POKE 50206, Ø: GO TO 100
75 INPUT "N.º de dias (máx. 99)–"; x:
  LET y = INT (x/10): LET x = x – y *
  10: LET x = y * 16 + x:
  POKE 50210, x
100 RANDOMIZE USR 24832
```

SPACE HARRIER — Carregador, vidas infinitas.

```
10 CLEAR 42522: BORDER Ø: PAPER
   Ø: INK 7: PRINT AT 21, Ø; FLASH 1;
   INK 7; "Vidas infinitas": LOAD ""
   SCREEN $: LOAD "" CODE
20 POKE 23314, 201
30 RANDOMIZE USR 23300
40 POKE 59377, Ø: RANDOMIZE
   USR 26610
```

TERRAMEX — No laboratório vá com o elevador para cima até ao fim, depois vá para a esquerda e suba até a uma sala, na direita está um cano, chegue-se ao pé dele e verá várias informações.

TARGET RENEGADE — Se passar do 1.º nível e perder num dos níveis seguintes não ligue à mensagem que diz para rebobinar e voltar a pôr a parte um, siga com a cassete que ele aceita.

Descodificar jogos: Existem várias maneiras de se codificar um jogo, mas quase todas consistem em introduzir um POKE (POKE 23756, Ø) que faz aparecer a linha Ø, depois depende da imaginação dos autores dos jogos. Alguns utilizam simplesmente a linha zero para com a função BLACK cobrirem a listagem toda de preto, outros criam cabeças que não se vêem quando se lhes pede a listagem, com a ajuda do POKE 23755, 100. Mas isto não é tudo. Há algumas coisas que não vale a pena referir, mas para ajudar aqui vão estas *dicas:*

A ABERTURA

1.º Fazer MERGE "", se o programa não aceitar tente o BREAK no fim do 1.º bloco ou o POKE 23733, 1: LOAD "".

A COR

2.º Se o programa ficar com cor introduza PAPER 7: BORDER 7: INK Ø: CLS, se a listagem não aparecer façam POKE 23755, Ø.

A PROTECÇÃO

3.º Como já tinha dito quase todos os programas estão protegidos pela linha Ø, se assim for façam POKE 23756, 1 e depois 1 ENTER, se a cabeça ainda ficar protegida repitam a operação anterior.

A INTRODUÇÃO DE *POKES*

4.º Os *pokes* devem ser introduzidos antes do último PRINT ou RANDOMIZE USR, depois há dois caminhos: 1.º Se abriu o programa com MERGE "" ou BREAK, faça POKE 23756, 1: RUN; 2.º Se abriu o programa com POKE 23733, 1: LOAD "", faça POKE 23733, 255: RUN; Se o *poke* estiver correcto entrará bem.

Boa sorte!!!

JET BIKE SIMULATOR — 1.ª Pista: Acelere a fundo e nas curvas diminua um pouco. Não é obrigado a saltar a rampa; 2.ª Pista: O mesmo que na 1.ª só que não há rampa, mas cuidado com as «algas»; 3.ª Pista: O mesmo que na 1.ª e na 2.ª; 4.ª Pista: Aqui cuidado pois há uma curva um bocado apertada; 5.ª Pista: Salte as duas rampas e passe por baixo da ponte.

PHANTIS I — Na fase 4 nós já não vamos na nave, e sim montados num animal estranho, aí as nossas armas são uma fisga e os controlos dela são: Cima + FIRE — Mata homens que vêm em pássaros e mata os próprios pássaros; Direita + FIRE — Mata os animais que vêm pela água do lado direito; Esquerda + FIRE — Mata os mesmos animais só que do lado esquerdo.

Mermaid Madness

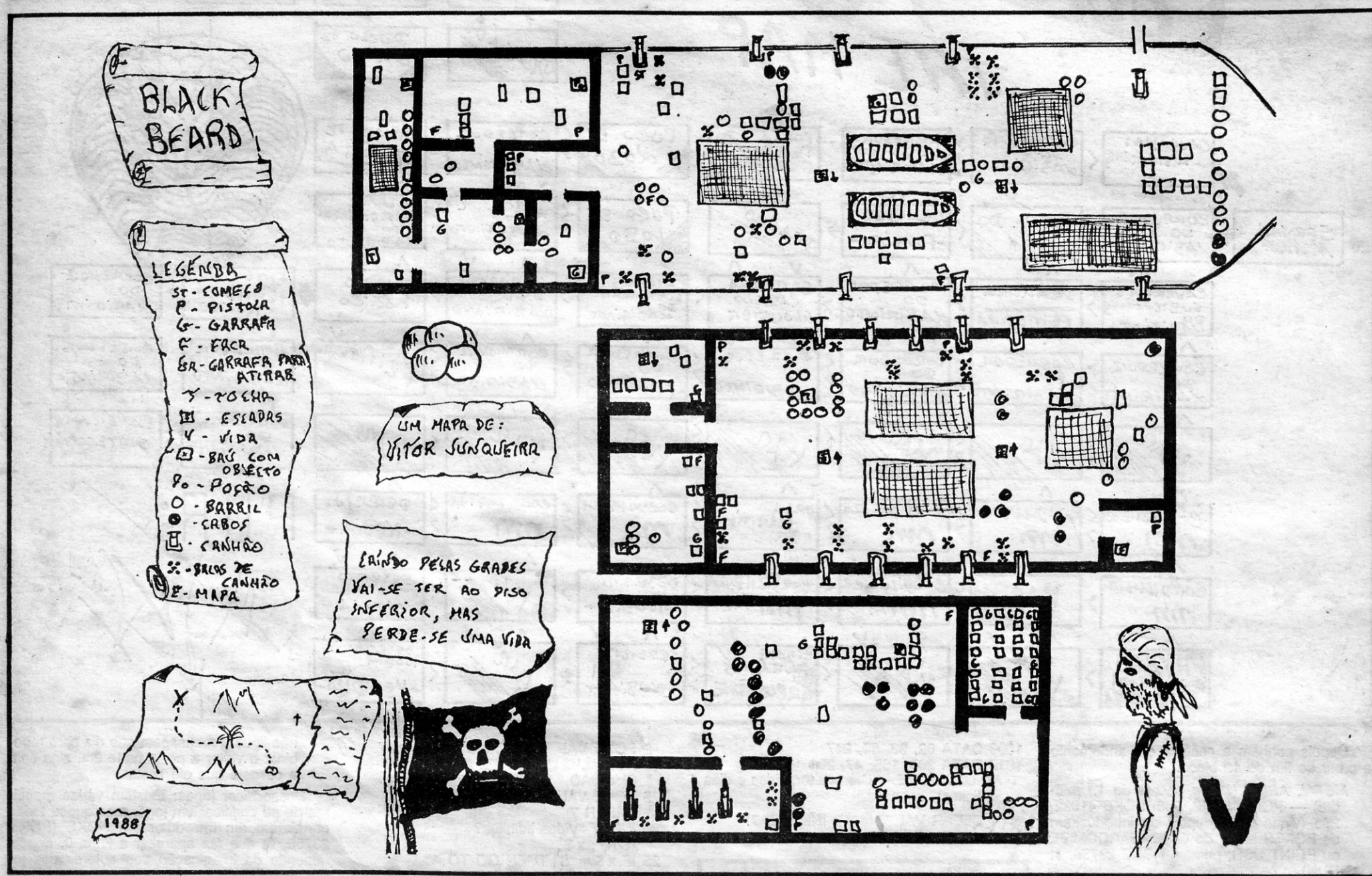
Os mapas de *MM* e também de *Cobra's Arc* são a contribuição dos leitores *Nuno Serralha* e *Alexandre Vieira* para o «P &D» desta

(Continua na página seguinte)

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas



(Continuação da página anterior)

semana. Se *Cobra's Arc* se explica no próprio mapa, em relação a *Mermaid Madness* estes leitores acharam por bem dar alguma informação acessória. Ei-la:

Se, quando sairmos, submegirmos, ficaremos sobre o barco (o *Titanic*). Aí encontramos um mergulhador. À nossa direita vamos encontrar uma lâmpada. Voltando à parte superior do barco e seguindo para a esquerda descobrimos dinamite que devemos recolher e voltamos até junto da lâmpada.

Depois subimos até junto de um traço que impede a passagem e soltamos a dinamite. Alguns segundos depois dá-se uma explosão. À direita do «écran» apanhamos o cofre e regressamos para a parte inferior do barco tomando o caminho da direita. Aí há duas «coisas» móveis. Esperamos que vão para o fundo e pousamos o cofre. Voltando ao «écran» da lâmpada devemos, pelo caminho, recolher a barra de dinamite que está dentro de uma ostra.

Então seguimos para o primeiro buraco feito com dinamite. Descemos e destruímos um traço que nos impede a passagem. Entramos num «écran» onde está tudo às escuras e é aí que usamos a lâmpada. Apanhamos o maçarico e voltamos ao «écran» das «coisas» móveis, onde soltamos o maçarico. Mais exactamente em cima da rampa que aprisiona o mergulhador, que é libertado. E é o fim do jogo.

Truques: Se nos sentirmos perdidos basta ouvir o coração. Quanto mais for o barulho deste mais perto estamos do mergulhador. Cuidado que em alguns locais o nosso boneco pode ficar preso. Então temos que carregar o jogo de novo ou esperar que o ar do mergulhador acabe.

Códigos de ATF

Afinal parece que algumas versões de ATF exigem códigos para poderem ser jogados. Por isso mesmo *Vítor Junqueira*, da Rua da Guiné, 15-1.º — 1100 Lisboa preparou um quadro com os ditos cujos malandros dos códigos. E no mesmo saco o Vítor enviou mais alguma informação, muita dela, parece, obtida de parceria com *Paulo Correia*, que parece tão entusiasmado como o Vítor por todas estas pequenas coisas. E é assim que se fecha por ora. Até sexta-feira.

SKATE CRAZY — Para fazer 360 graus no ar, carreguem as teclas na seguinte ordem: baixo, direita, cima e esquerda. Se forem felizes, o 3.º juiz dará uma boa pontuação. Ao passar de nível escolham a porta UP. Gostava de saber se alguém possui a versão com os dois jogos. É que aqui na zona de Lisboa apenas saiu o 1.º jogo. Já ouvi dizer que iriam pôr à venda a segunda parte, mas não estou com muita certeza. *(Já saiu — J. A.)*

KARNOV — Quando se pedir um nível qualquer ponham o cabeçalho desse nível e o resto do nível que quiserem jogar (terão apenas uma vida). O mesmo pode ser feito em *Targ Renegade* e *Predator*.

AGENT X II — Código do 3.º nível: THERE IS NO ESCAPING IT.

BUBBLE BOBBLE — Quando apanharem o chapéu-de-chuva, mantenham a pressão na tecla da direita e passarão vários níveis.

BLACK BEARD — Na minha vesão, se apanhar o mapa do tesouro o jogo pede-me para fazer o LOAD de alguma coisa. Faço então o LOAD de uma parte que tem a seguir. Aparece mesmo o desenho de uma ilha, só que depois começo a jogar novamente do princípio da 1.ª parte. Neste jogo, de que envio o mapa, se se cair pelas grades, perde-se uma vida.

Pokes

NOTA: Estes *pokes* são para se introduzir no carregador em BASIC. Vários leitores têm para aí enviado *pokes*, mas que são para usar com o «multiface». O problema é que não dizem nada e qualquer leitor é enganado pensando que são para utilizar da mesma maneira dos apresentados.

BOUNDER — POKE 36610, Ø
BRAINACHE — POKE 28064, Ø
CLASSIC MUNCHER — POKE 30532, Ø
GHOST'N'GOBLINS — POKE 33352, 201 (vidas): POKE 33433, 201 (velocidade)
PI R — POKE 38752, Ø (vidas); POKE 38481, Ø (energia)
PROJECT FUTURE — POKE 30147, 255
MOTOS — POKE 42241, Ø

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

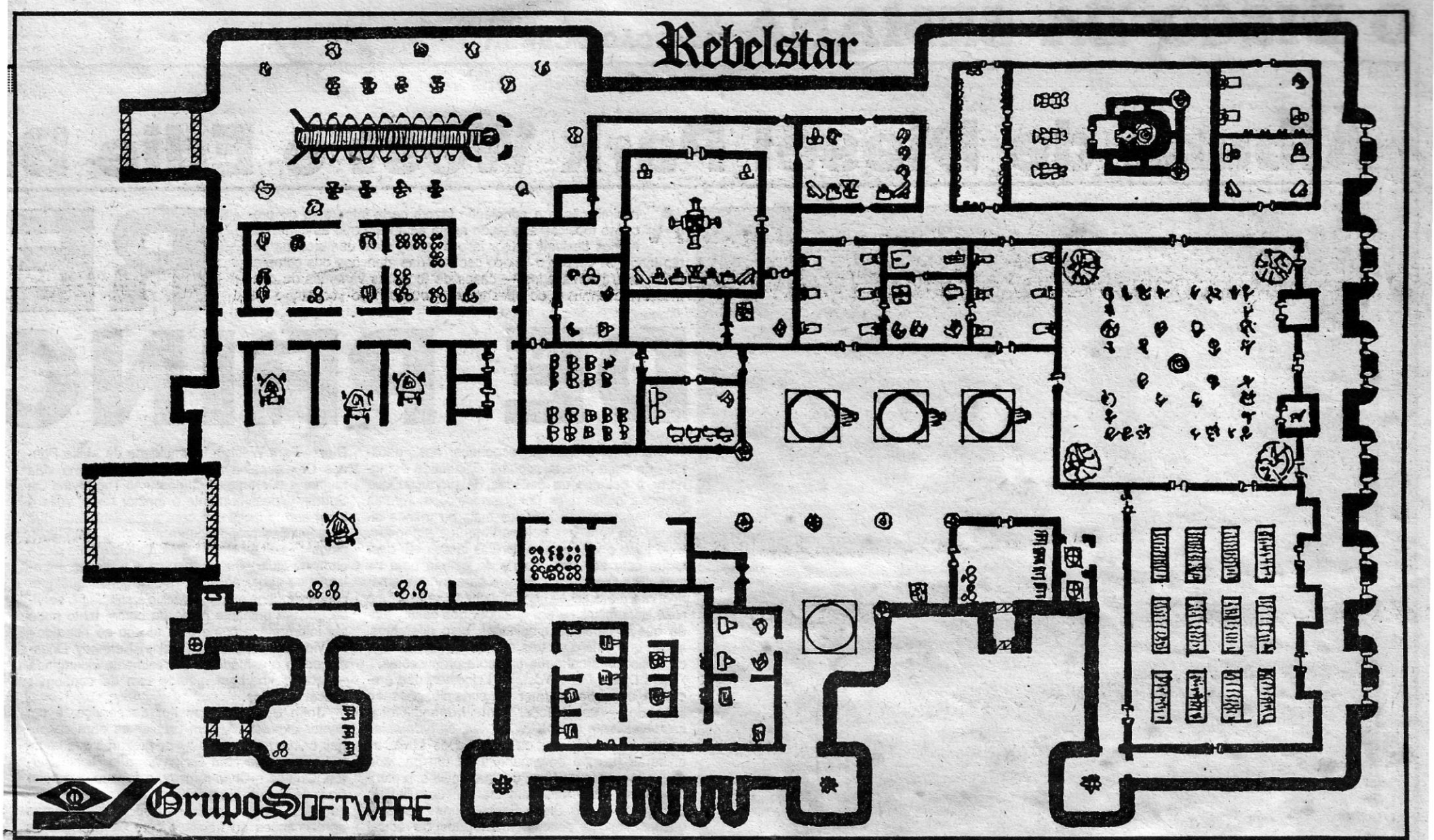
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

ATF

OS CÓDIGOS POR: VÍTOR JUNQUEIRA

COLABORAÇÃO DE: PAULO CORREIA

1.300	51.976	101.969	151.255	201.877	251.680	301.789	351.443	401.623	451. 65
2.661	52.671	102.707	152.729	202.989	252.478	302.300	352. 34	402.498	452.439
3.879	53.518	103.329	153. 29	203. 85	253.301	303.224	353.584	403.192	453.781
4.148	54. 85	104.357	154.432	204.886	254.978	304.140	354.716	404.420	454.386
5.525	55.849	105.127	155.255	205.602	255.988	305.878	355.962	405. 91	455.798
6.859	56.970	106. 92	156.642	206.583	256.958	306.808	356.382	406.883	456.317
7. 80	57.768	107.657	157.997	207.438	257.330	307.878	357.969	407.255	457.877
8.236	58.439	108. 41	158.156	208.437	258.251	308.682	358.870	408.636	458.451
9.805	59.599	109.599	159.499	209.381	259.679	309.516	359.329	409. 29	459. 85
10.159	60.191	110.321	160.945	210.818	260.989	310.629	360.719	410.914	460.819
11.457	61.118	111. 89	161.259	211.679	261.625	311.849	361.127	411.255	461.602
12.803	62.374	112.319	162.370	212.878	262.982	312.450	362.810	412.490	462.294
13.165	63.801	113.427	163.535	213.878	263. 80	313.768	363.557	413.997	463.438
14.561	64.106	114.317	164.129	214.522	264.414	314.303	364.708	414.881	464.616
15.757	65.755	115.713	165.464	215.681	265.805	315.599	365.599	415.449	465.381
16.725	66.630	116.295	166.464	216.565	266.970	316.188	366.496	416.110	466.317
17.540	67.469	117.399	167.483	217.853	267.457	317.116	367. 89	417.239	467.679
18.776	68.297	118.984	168. 22	218.238	268.590	318.246	368.293	418. 16	468.676
19.816	69.641	119.301	169.667	219.841	269.165	319.801	369.927	419.535	469.878
20.677	70. 59	120.751	170.340	220.924	270.804	320.428	370.797	420.564	470.877
21.957	71. 83	121.294	171. 29	221.388	271.757	321.755	371.719	421.464	471.681
22.346	72. 95	122.300	172.602	222.872	272. 65	322.225	372.479	422.310	472.512
23.482	73.392	123.394	173.927	223.562	273.540	323.469	373.399	423.483	473.853
24.317	74.303	124. 86	174. 32	224.906	274.338	324.419	374.667	424. 93	474.480
25. 90	75.627	125.648	175.139	225. 28	275.818	325.541	375.301	425.667	475.841
26.348	76.355	126.304	176.125	226.362	276.892	326.409	376.874	426.853	476.581
27.712	77.843	127.554	177.353	227.298	277.957	327. 83	377.294	427. 29	477.386
28. 42	78.772	128.718	178.221	228. 58	278.749	328.959	378.602	428.993	478.844
29.318	79. 99	129.249	179.984	229.640	279.482	329.392	379.394	429.927	479.562
30. 43	80.522	130.545	180.887	230.701	280.787	330.593	380. 93	430.990	480.778
31.683	81.421	131.138	181.773	231.985	281. 90	331.627	381.648	431.139	481. 28
32.170	82.450	132.947	182. 15	232.981	282.308	332. 94	382.528	432.715	482.600
33.607	83.221	133.167	183.516	233.192	283.712	333.843	383.554	433.353	483.298
34.911	84.876	134.404	184.869	234.143	284.171	334.464	384.850	434.279	484.794
35. 28	85.622	135.247	185.800	235.873	285.318	335. 99	385.249	435.984	485.640
36.541	86.648	136.547	186.774	236.117	286.969	336.481	386.759	436.544	486.889
37.508	87.515	137.827	187.763	237.993	287.683	337.421	387.138	437.773	487.985
38.999	88.720	138.570	188.969	238.590	288.293	338.237	388.688	438.112	488.501
39.750	89.487	139.882	189.313	239.216	289.607	339.221	389.187	439.516	489.192
40.580	90.105	140.684	190. 19	240.732	290.409	340.672	390.320	440.819	490.919
41.120	91.309	141.259	191.807	241.649	291. 28	341.622	391.247	441.800	491.873
42.241	92.775	142.735	192.813	242.863	292.965	342.103	392.688	442.343	492.553
43.670	93.622	143.196	193.707	243.988	293.508	343.515	393.827	443.783	493.993
44.377	94.882	144.600	194.426	244.119	294.784	344. 75	394. 56	444.640	494.103
45.789	95.448	145.627	195. 65	245.854	295.780	345.487	395.882	445.313	495.216
46.289	96.669	146.448	196. 21	246.971	296.711	346.691	396. 36	446.886	496. 84
47.224	97.584	147.192	197.781	247.996	297.120	347.309	397.258	447.807	497.649
48.888	98.919	148.452	198.900	248.730	298.643	348. 44	398.597	448.496	498.389
49.878	99.962	149. 91	199.798	249.853	299.670	349.622	399.196	449.707	499.398
50.367	100. 47	150.514	200.693	250.452	300.544	350.558	400.618	450.273	500.396



«Jogos de Guerra»

A estratégia de volta esta semana com um mapa que já fora prometido e ficara de fora:*Rebelstar*. Enviado pelo Grupo Software (o tal do editor de *Rebelstar)*. Mas há mais coisas na «trincheira» por esta semana. Pouca coisa ainda, que não podemos avançar assim sem mais nem menos pelo território por tanto tempo ocupado por outras secções. Mas o que há vai fazer alguma gente ficar a pensar se não será mesmo importante começar a experimentar os jogos de estratégia. Vejam o que se segue...

Manual de combate

É do Strategic Boss o que abaixo nos surge. O *Pedro Manuel Pereira Mateus,* da Rua Adriano dos Santos Gil, lote A-2.º, Agualva 2735 Cacém (telefone: 4313477, rede de Lisboa, depois das 20 horas) decidiu fazer um «Manual do Bom Estratego». A ideia surgiu-lhe após a publicação em «A Capital» de um «Manual do Aventureiro» da autoria do Luís Monteiro, do Estoril.

Antes mesmo do manual, porém, algumas considerações que o Pedro tece na carta chegada ao Poço (há meses) e que se achou por bem publicar.

Como tenho conhecimento de que muitos jovens põem de parte a estratégia militar por «não saberem nada daquilo...» eu fiz um «manual do bom estratego» em que dou alguns conselhos — resultado da minha experiência pessoal — a todos os futuros e presentes interessados neste tipo de jogos... portanto, espero que o meu «manual» os ajude...

Gostaria de fazer aqui uma pequena crítica... a alguns leitores! Muitos dos mapas publicados são de uma qualidade, deveras, «degradante»...

Eu compreendo que os leitores não tenham «jeito» para desenhar (eu próprio sou um «furo»!), mas não custa nada fazer um traçado com régua e esquadro primeiro a lápis depois a marcador, fazer umas «letras bonitas», etc... Em suma, ter cuidado na qualidade do material a enviar, não enviem o mapa que fizeram a partir da vossa observação inicial, mas sim um outro feito a partir do primeiro, com cuidado e «profissionalismo»! Vamos todos tentar fazer de «A Capital», ou mais propriamente do «POKES & DICAS», motivo de inveja de toda e qualquer publicação estrangeira do género, fazer com que o «POKES & DICAS» tenha uma bela apresentação, que agrade à vista... Pensem nisso antes de enviar qualquer trabalho.

«Manual do bom estratego» (militar), por Strategic Boss

1 — Antes de iniciar qualquer jogo de estratégia leia atentae cuidadosamente as instruções que conseguiu recolher, procurando compreender todos os pormenores essenciais (sempre que necessário consulte o dicionário de Ing.-Port.).

2 — Procure inteirar-se dos factos reais em que o jogo se baseia, e a partir destes analisar o desenrolar histórico dos acontecimentos, procurando reunir elementos que lhe permitam a tomada de futuras decisões.

3 — Planifique a estratégia/táctica a utilizar. Sirva-se de folhas de papel quadriculado para esboçar os seus movimentos tácticos, prevendo mais do que uma solução para um mesmo problema.

4 — Antes de tomar qualquer decisão que considere «decisiva», faça um SAVE dessa mesma situação de jogo, pois a sua decisão poder-se-á revelar um fracasso!

5 — Não seja apressado. Muitos dos jogos demoram mais de 18 horas a acabar. Quando estiver cansado, faça um SAVE, e continue mais tarde. Não se apresse, tenha calma e pondere uma ou duas vezes sobre qualquer decisão que tome.

6 — Tente ler alguns livros sobre estratégia e/ou táctica militar, pois verá que aprende muito e estes irão auxiliá-lo a tomar as decisões mais acertadas (ataques de flanco, ataques em mão, ataques-pinça, manobras de diversão, cobertura de fogo, zonas de fogo neutro, etc...).

7 — A união faz a força. Não jogue sozinho arranje um colega ou amigo...

Vulcan aumentado

Para quem já jogou *Vulcan* até ao fim e pensa que não há mais nada para fazer no interessante jogo de R.T. Smith, eis uma dica que «Jogos de Guerra» foi «roubar» à «Your Sinclair» e que permitirá ter um novo cenário a adicionar aos já existentes. Isto, claro, sem contar com a hipótese de se voltar a jogar o mesmo cenário experimentando outras tácticas. É que nesse aspecto *Vulcan* é um jogo quase infindável.

Voltando porém ao «truque» da «YS», tudo o que há a fazer é carregar em memória o terceiro cenário, *Eight Army,* que cobre o período que inclui as batalhas de Medenine, Mareth e Tebago. A sequência começa com Medenine, portanto o mais provável é que o jogador não tenha a formação da linha de batalha de Mareth (Mareth Line) que é um episódio com interesse.

Vamos pois preparar o cenário de modo a que a Batalha de Mareth tenha lugar como ponto de partida. Isto é feito escolhendo a opção de dois jogadores e movimento aberto, do cenário três. Para começar, o jogador não deve procurar combater mas sim mover as unidades para as posições indicadas no mapa anexo. Das unidades do Eixo (Axis) a Centauro Armoured Division, as 10.ª e 21.º Panzer Divisions, SV288 e a Ramcke Parachute Brigade não entraram na batalha, por isso será conveniente movê-las para longe da área do conflito.

Durante o primeiro movimento é conveniente manter os Aliados nas posições em que se encontram, ou eles vão defrontar-se com as tropas do Eixo antes que o momento desejado chegue. Exceptua-se neste caso as unidades que não participaram no confronto e que devem ser colocadas longe do terreno. São elas: a 201.ª Guards Brigade e a 23.ª Armoured Brigade.

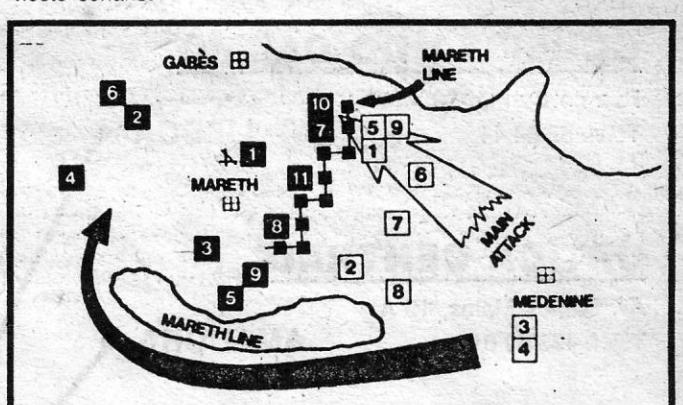
A 1.ª Armoured Division não entra em acção de momento mas vai aparecer mais tarde, portanto será conveniente deixá-la onde se encontra. E o mesmo sucederá com a 4.ª Indian Division que chegará mais tarde. Se tudo correu bem as operações de posicionamento das tropas estarão completadas no dia 17 de Março. É tempo de fazer um «save» da situação.

Depois é só utilizar este «save» como um novo cenário. Agora é possível escolher entre um e dois jogadores. No caso de jogar contra o computador é conveniente que este controle as forças do Eixo.

O comandante Aliado (o jogador) tem que fazer o mesmo que Montgomery fez: eliminar todas as unidades do Eixo ou obrigá-las a recuarem além de Gabes antes que o jogo termine, a 27 de Março. Aqui é possível escolher qualquer táctica mas para os que gostam de seguir a realidade histórica talvez seja interessante seguir as indicações abaixo.

Montgomery enviou a New Zealand Division pela esquerda, pelos montes Matama (Matama Hills) para atacarem as forças do Eixo estacionadas em Tebago. Ao mesmo tempo é conveniente não esquecer a Indian Division que em determinado momento do jogo surge na estrada sudeste.

Como o programa inicial de *Vulcan* não está preparado para este novo cenário, o jogador terá de determinar quais as condições de vitória. «Jogos de Guerra» vai ficar à espera que alguém dê notícias sobre a utilização deste «truque» — ou de outros do género — e conte como se resolveu com os problemas estratégicos neste cenário.



AS FORÇAS DE VULCAN

EIXO

1. Deutches Afrika Korps HQ; 2. Corpo d'Armata XX; 3. Corpo d'Armata XXX; 4. Sahara Group; 5. 164th Light Division; 6. 15th Panzer Division; 7. Trieste Division; 8. Spezia Division; 9. Pistoia Division; 10. GGFF; 11. 90th Light Division.

ALIADOS

1. 51st Highland Division; 2. 7th Armoured Division; 3. 2nd New Zealand Division; 4. 8th Armoured Brigade; 5. L Force; 6. XXX Corps HQ; 7. X Corps HQ; 8. 1st Armoured Division; 9. 4th Indian Division.

ESPECIALIDADES:

- *CARIL DE CAMARÃO*
- *BACALHAU C/ BROA*
- *ARROZ DE PATO NO FORNO*

RESTAURANTE PONTA DE DIAMANTE

Rua Afonso Albuquerque, n.º 15 — Tel. 87 57 16
(Por detrás da Casa dos Bicos)

(ENCERRADO AOS SÁBADOS E DOMINGOS)

onde «as pessoas fazem a diferença...»